




Temario para la certificación de Videojuegos

El presente temario corresponde a las versiones Construct 2 y posteriores (Construct 3).

La certificación en Videojuegos – Nivel Fundamentos se evalúa mediante metodología por proyecto, donde el/la estudiante deberá diseñar y desarrollar un videojuego funcional, integrando conceptos de diseño, narrativa, mecánicas y uso del motor de desarrollo.

Contenidos Nivel Fundamentos




1. Conceptos Básicos del Videojuego

- Definición de juego y videojuego.  
- Tipos de videojuegos (arcade, plataforma, lógica, puzzle, aventura, etc.). 
- Elementos que componen un videojuego.  

2. Diseño de Juegos – Fundamentos Teóricos




- Introducción al diseño de juegos.
- Elementos del diseño de juegos.

Términos y definiciones

- Mecánica. 
- Dinámica.
- Estética.
- Narrativa. 
- Jugabilidad. 

Aplicación de estos conceptos al diseño del proyecto de videojuego.

3. Narrativa y Escritura para Videojuegos

- Creación de guion y línea argumental. 
- Desarrollo de la historia. 
- Creación y definición de personajes. 
- Diseño de diálogos.

Conceptos narrativos


- Estructura narrativa.
- Géneros narrativos.
- Tono y estilo.

Herramientas




- Uso de herramientas de escritura para videojuegos.
- Integración de la narrativa en el motor de juego.

4. Uso del Motor de Desarrollo (Construct 2 / Construct 3)




Gestión de proyectos

- Crear, abrir y guardar proyectos. 
- Definir propiedades del proyecto (nombre, versión, autores).


Escenarios y estructura

- Creación de escenarios (layouts). 
- Uso de hojas de eventos (event sheets). 
- Definición de propiedades de layouts (size, margin, name).
- Uso de capas (layers). 







Objetos y recursos

- Creación e importación de objetos (sprites, sonidos, backgrounds, etc.). 
- Uso del editor de imágenes, sprites y animaciones.
- Propiedades de objetos. 
- Uso de comportamientos (behaviors). 
- Creación y uso de partículas y/o efectos (opcional).

Ejecución del proyecto








- Ejecutar y exportar el proyecto. 
- Uso de la ayuda y documentación del motor.

5. Desarrollo y Programación de Eventos




- Creación de eventos de sistema y de objetos. 
- Organización de eventos: agrupación y comentarios. 
- Creación y uso de variables globales y de instancia. 
- Creación y uso de acciones de sistema y de objetos/instancias. 
- Eventos condicionales. 
- Testeo y depuración (debugging). 

6. Diseño de Juego y Mecánicas



Mecánicas de juego

- Definición de objetivos. 
- Retos y desafíos.  
- Recompensas.  
- Retroalimentación al jugador.  



Diseño de mecánicas

- Equilibrio del juego. 
- Dificultad. 
- Variedad de mecánicas. 

Diseño de niveles

- Estructura de niveles.
- Progresión. 
- Definición de desafíos. 

Jugabilidad y experiencia de usuario

- Controles de juego (teclado, mouse, touch). 
- Mostrar información en pantalla (alertas, instrucciones, puntajes, etc.). 
- Almacenamiento de puntajes y/o logros.
- Renombrar objetos, capas e instancias.

7. Industria de los Videojuegos

- Introducción a la industria del videojuego.
- Mercado de los videojuegos.
- Modelos de negocio.
- Profesiones y roles dentro del sector.


Principales actores

- Desarrolladores.
- Editores.
- Distribuidores.

Tendencias actuales

- Realidad virtual.
- Realidad aumentada.
- Juegos como servicio.

 **Nuevo** contenido en la certificación.

 **CBO:** Contenidos Básicos Obligatorios para la Aprobación, corresponden a los saberes que se designan en la evaluación que mínimamente deberán ser dominados en forma simultánea, para la aprobación de la misma.

✓ **Condición de Aprobación:** será necesario dominar, no solo los CBO sino una cierta cantidad de saberes seleccionados para ser evaluados conjuntamente, que representen una calificación final, igual o superior a 60/100.

Acreditación de la Materia Diseño de Juegos

La aprobación de la **Certificación en Videojuegos – Nivel Fundamentos** del programa **Digital Junior** será considerada como **equivalente a la acreditación de la materia Diseño de Juegos** de la Tecnicatura en Desarrollo y Producción de Videojuegos de la Universidad Tecnológica Nacional (UTN BA), en el marco de los acuerdos institucionales vigentes.